

На правах рукописи

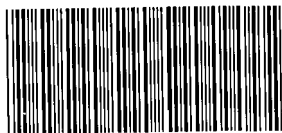


Гордеева Дарья Сергеевна

РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ФЕНОМЕНА МОНСТРА В АНИМАЦИИ

Специальность 24.00.01 – Теория и история культуры

Автореферат диссертации на соискание ученой степени
кандидата культурологии



005050592

14 МАР 2013

Саранск – 2013

Работа выполнена на кафедре философии и культурологии
ФГБОУ ВПО «Казанский государственный университет культуры и
искусств»

Научный руководитель: кандидат филологических наук, доцент
Лисович Инна Ивановна

Официальные оппоненты: **Кондратенко Юрий Алексеевич**
доктор искусствоведения, доцент,
профессор кафедры культурологии,
этнокультуры и театрального искусства
ФГБОУ ВПО «Мордовский
государственный университет имени
Н. П. Огарёва»

Дусаева Энже Мидхатовна
кандидат культурологии, доцент
кафедры истории древнего мира и
средних веков ФГАОУ ВПО «Казанский
(Приволжский) Федеральный
университет»

Ведущая организация: **ФГБОУ ВПО «Чувашский
государственный педагогический
университет имени И. Я. Яковлева»**

Защита состоится «27» марта 2013 г. в 11.30 часов на заседании
диссертационного совета Д. 212.117.10 при ФГБОУ ВПО «Мордовский
государственный университет имени Н. П. Огарёва» по адресу: 430005
г. Саранск, ул. Полежаева 44, корпус 3, ауд. 423.

С диссертацией можно ознакомиться в Научной библиотеке имени
М. М. Бахтина ФГБОУ ВПО «Мордовский государственный университет
имени Н. П. Огарёва».

Автореферат разослан «25» февраля 2013 г.

Ученый секретарь
диссертационного совета



Ю. В. Кузнецова

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность темы. В современной визуальной и вербальной культуре достаточно часто воспроизводятся образы монстров. Анимация на протяжении XX века сформировалась в самостоятельный вид современной визуальной массовой культуры, которое носит название аниматограф. Анимация или аниматограф, обладает большими возможностями для репрезентации феномена монстра, создавая его фантазийное изображение, представление о нем, выражая в нем определенные идеи. Данное диссертационное исследование ограничено рамками массовой семейной анимации, которая выполняет функции инкультурации.

Настоящее исследование направлено на изучение стратегий, посредством которых репрезентируется монстр в анимации, в частности, как конструируются тела монстров, вписанных в визуальный, пространственный, гендерный и общекультурный контексты с позиций различных культур. По отношению к этим контекстам монструозность рассматривается как отклонение или пренебрежение эталоном общепринятой актуальной культурной идентичности, как модель поведения, альтернативная этосу современного общества.

Монструозность является социально конструируемым феноменом, который существует в определенной культуре, означает или маркирует чудовищность и уродливость явления, образа, который резко отличается от общепринятого стандарта физическими или нравственными качествами. Категория «монструозность» этимологически происходит от понятия «монстр». Монстр (фр. «monstre» от лат. «monstrum»). Глагол «monere» в значении «предупреждать» — чудовище, урод: 1) животное или человек с врожденными недостатками, отклонениями; 2) существо, которое резко отличается в сторону девиации своими нравственными качествами. Как правило, монстр имеет нестандартную внешность, не похож на других по внешним и/или внутренним характеристикам. По мнению М. Б. Ямпольского «<...> монстры — это не что иное, как загадочные нероглифы, забавные образы (*imagini facete*), которые она (природа) создаст либо для того, чтобы посмеяться над людьми, либо для того, чтобы их просветить»¹.

Многие современные анимационные фильмы изображают главных героев, которые обладают монструозными характеристиками. В подобных случаях актуализируется репрезентация «иной» культурной идентичности через визуальные способы репрезентации монструозности. Анимационные фильмы демонстрируют представление о культурных эталонах и культурных границах, где и располагаются монстры. Вызывающе «иное», даже девиантное, маркируется как монструозное. Их функции заключаются в

¹ Ямпольский М. Б. История культуры как история духа и естественная история // НЛО. — 2003. - №59. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://magazines.russ.ru/nlo/2003/59/iamp.html>

маркировании «своих» и «чужих», а также в обозначении границ «своего» культурного пространства. Поскольку под «иной» культурой подразумевается Другая или Чужая культура как противоположность доминирующей культуре, то можно говорить не только о «своих» и «чужих» в культуре, но и особых зонах трансгрессии, где происходит взаимодействие между различными культурами.

Анимация экранизировала важнейшие для культур сюжеты, вследствие чего среди них существенное место заняли истории с участием монстров. В течение XX века анимация продемонстрировала массовому зрителю репрезентацию монструозности как через традиционные сказочные сюжеты доиндустриального общества, так и создала новых монстров, отражающих новые принципы норм и отклонение от них в индустриальном и постиндустриальном обществе.

Таким образом, увеличению количества монстров в современной анимации способствует наличие двух факторов: 1. технические возможности компьютерной графики; 2. формирование новых практик межкультурной коммуникации, основанных на идее толерантности и политической корректности. Поэтому очень важно сегодня проанализировать, как изменяется репрезентация феномена монструозного в зависимости от доминирующих социокультурных этосов.

Степень научной разработанности. Изучение и рецепция феномена монструозности развивалось в нескольких направлениях: в рамках исследования мифологии, древних и архаических форм культур и цивилизаций, а также работ по медиевистике и раннему Новому времени. Интерес к монстрам весьма характерен для Средневековья и берет начало в Античности, прежде всего в трактатах Плиния Старшего, Солина, Исидора Севильского. Уже в географических сочинениях Античности, начиная с Геродота, можно найти описания чудовищ, обитающих на окраинах мира. В образах монстров отражались черты как зоо-, так и антропоморфных существ. Средневековый ученый Фома из Кантимпрэ пишет о природе подобных образов. В XVI в. интерес к монстрам не только не угас, но и приобрел новые аспекты. О смысле существования чудовищ задумывались такие ученые-философы, как Джон Нокс, Мишель Монтень, Фрэнсис Бэкон. Они задавались вопросами о связи чудовищной внешности и чудовищного поведения.

В эпоху Просвещения и индустриализации мифологические или фантазийные монстры все меньше привлекают к себе внимания из-за рационализации повседневных практик. Ситуация меняется к XX веку. Попытки описания уродов и монстров, составление бестиариев предпринимались такими современными учеными, как И. В. Можейко, Н. А. Гореловым, О. Г. Постновым, Х. Борхесом, А. Сапковским, У. Эко.

В. С. Макаров в статье «Монструозные фигуры» в Англии XVII века: воображаемый монстр как конструкт» предлагает обзор определений феномена монструозности, прослеживает конструирование природы монстра

«при всем различии подходов и доминирующих взглядов, в текстах разных жанров, предназначенных для разных аудиторий»². Маргинальные сообщества, проблему Другого, стратегии репрезентации монструозности в современной популярной культуре изучает Е. Н. Шапинская. Понятие «монструозность» используют М. Н. Липовецкий, В. С. Макаров, Е. Н. Шапинская, М. Б. Ямпольский.

Основной принцип конструирования монструозности происходит при помощи нарушения естественного сочетания элементов в теле чудовища, поэтому формы репрезентации нормального и девиантного человеческого тела являются базовыми для понимания функции тела монстра в культуре. Телесность как феномен интересовала умы исследователей еще с античных времен, однако именно нидерландского философа Б. Спинозу можно назвать одним из первых мыслителей, кто оформил эту тематику в современном видении. Французский философ Ж. Делёз на основе именно этой идеи дает современную трактовку телесности.

Исследованием способов конструирования телесности преимущественно в доиндустриальной культуре занимались М. М. Бахтин, Э. Х. Канторович, М. Блок, Ж. Мишле, М. Мосс, Л. Февр. Н. Элиас. Исследованием способов конструирования телесности в индустриальной культуре посвящены работы Т. Ю. Дашковой, А. Ф. Лосева, А. П. Огурцова, В. А. Подороги, В. М. Розина, П. Д. Тищенко, Т. Адорно, Ж. Батай, М. Мерло-Понти, Ж. Сартра, М. Хоркхаймера, М. Фуко, З. Лев-Старовича.

Исследованием способов конструирования телесности в постиндустриальной культуре занимались И. А. Бескова, Л. В. Жаров, Я. В. Чеснов, Ж. Л. Нанси. Оригинальную философскую концепцию развивает Э. Левинас в фундаментальной теоретической работе, в центре которой стоят этические проблемы *Другого*: собственной и чужой субъективности.

Технологические возможности анимации позволили создать новых персонажей, сконструированных по принципу монструозности. В последнее десятилетие количество таких персонажей существенно возросло и это связано не только с возможностями цифровых технологий, но и с рядом социокультурных факторов, которые позволяют использовать визуальный образ монстра для решения проблем толерантности, политкорректности и альтернативной культурной идентичности. Уникальные возможности для конструирования монструозной телесности предоставила анимация, но исследования, посвященные ей, носят, как правило, узкоспециальный характер. Можно выделить основные области изучения анимации: теория анимации, история, способы конструирования и создания анимационного фильма. Проблемы анимации как одного из самых молодых видов визуального искусства ученые начинают изучать с середины XX века, когда

² Макаров В. С. «Монструозные фигуры» в Англии XVII века: воображаемый монстр как конструкт. // Издательство НЛО. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://nlobooks.ru/rus/magazines/nlo/196/2194/2207/>

анимация была окончательно признана самостоятельным видом экранного искусства.

Теоретическому осмыслению специфики анимации посвящены не только работы ученых, но и таких деятелей искусства и кино, как Д. Н. Бабиченко, А. Л. Птушко, Н. П. Ходатаева, М. М. Цехановского, С. М. Эйзенштейна, У. Мак-Кей, Дж. Р. Брей.

Так, Н. Г. Кривуля в докторской диссертационной работе на тему: «Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий» подробно исследует художественные модели ведущих мировых аниматографий и процесс их эволюции, включающий как саморазвитие, так и взаимовлияние социокультурного и творческого аспекта; раскрывает процессы, влияющие на становление и эволюцию ведущих аниматографий, динамику которых обуславливает саморазвитие, постоянное взаимодействие и взаимовлияние художественных моделей.

Процессы создания анимационного фильма, описание всех технологических этапов, развитие технических и технологических основ анимации, её художественного образа, эволюции языка, смены основных направлений и тенденций прослеживаются в работах Е. А. Гамбурга, А. Л. Птушко, А. П. Сазонова, Г. Г. Смолянова, К. Бартон, Л. Кремер.

В. М. Монетов в диссертационном исследовании на тему: «Выразительные возможности компьютерных технологий в творчестве художника экранных искусств» поднимает проблему влияния компьютерных технологий на искусство экрана, изучения художественно-выразительных возможностей, базирующихся на технологических свойствах новых инструментов для встраивания их в традиционный художественный процесс. В указанной работе автор говорит о том, что развитие современных компьютерных технологий художниками экранных искусств происходит из-за высокого темпа распространения персональных компьютеров и совершенствования программного обеспечения.

Несмотря на имеющиеся научные изыскания по монструозности, телесности и анимации, исследования социокультурных стратегий конструирования монстра в анимации с позиций картины мира культур доиндустриального, индустриального и постиндустриального обществ до настоящего времени отсутствуют.

В связи с этим были определены научная гипотеза, объект, предмет, цель и задачи исследования.

Научная гипотеза. Тело монстра в семейной анимации конструируется в контексте культурного пространства доиндустриального, индустриального и постиндустриального общества, которое визуализируется при помощи популярных массовых стереотипов с позиции отклонения от культурного этоса.

Объект исследования – монструозность как маркирование иной культурной идентичности и отражение ее в аниматографе.

Предмет исследования – репрезентация феномена монстра в анимации.

Цель исследования: определить основные способы конструирования и репрезентации тела монстра в анимационном фильме.

В соответствии с целью исследования, были поставлены следующие задачи:

- Определить базовые стратегии маркировки анимационного тела монстра;
- проанализировать принципы и технологии маркирования иной культурной идентичности при помощи монструозности;
- выявить специфику репрезентации анимационного тела монстра в культуре, которая воспринимается в XX веке как доиндустриальная, индустриальная и постиндустриальная;
- выявить гендерные особенности репрезентации монстра в анимации.

Исследование проводилось на материале советского и современного американского семейного аниматографа. Для анализа были выбраны следующие анимационные фильмы: «Аленький цветочек» (1952 г., реж. Л. К. Атаманов, к/с «Союзмультфильм», СССР); «Мойдодыр» (1954 г., реж. И. П. Иванов-Вано, к/с «Союзмультфильм», СССР); «Шрэк» (2001, 2004, 2007, 2010 гг., к/с «DreamWorks Animation», США). Данные анимационные фильмы были отобраны на основании определенных критериев:

- главными героями являются персонажи, обладающие монструозными характеристиками;
- анимационные фильмы, предназначенные для семейной аудитории;
- для демонстрации различий и эволюции некоторого сюжета в репрезентации монстра были избраны фильмы, в которых четко обозначены пространства основных культур, которые узнаются как: доиндустриальная (средневековые города Древней Руси, Западной Европы и Востока в «Аленьком цветочке»), индустриальная (Санкт-Петербург конца XIX – начала XX вв. в «Мойдодыре») и постиндустриальная (коллажирование, смешение культурных пространств в «Шрэке»).

Методология исследования и теоретическая база. При написании работы были использованы следующие методы:

- феноменологический анализ позволил раскрыть формы репрезентации феномена монструозности с опорой на детерминистический, дескриптивный, функциональный, компаративный методы. Дескриптивный метод представлен описанием внешних, внутренних гендерных особенностей репрезентации анимационных монстров и культурных пространств, в которых они обитают;

- функциональный анализ способствовал выявлению функции и последствия маркирования иной культурной идентичности при помощи монструозности;

- компаративный метод позволил сопоставить формы репрезентации тела монстра с позиций культур доиндустриального, индустриального и постиндустриального общества. Оппозиционная концепция «свой – чужой»

репрезентирована сопоставлением маргинального и доминирующего культурных пространств, а также монстра как «чужого», «другого» относительно понятия «мы-свои»;

- герменевтический метод был применен для интерпретации и понимания феномена монструозности в анимации как культурном тексте;

- при помощи семиотического метода Р. Барта, У. Эко была проанализирована специфика анимационной формы конструирования и репрезентации монстра, сочетающего визуальный, аудиальный и кинетический ряды. Метод анализа дискурса М. Фуко позволил раскрыть стратегии репрезентации телесности монстра;

- гендерный метод исследования анимационного фильма выявил специфику феномена маскулинности и феминности с точки зрения стереотипов доиндустриальной, индустриальной и постиндустриальной культуры.

Эволюционистская концепция Л. Моргана, К. Маркса представлена в анимации визуализацией концептов дикости, варварства, цивилизации. Концепции Д. Бэлла, М. Монтеня, Ж. Руссо позволили раскрыть дихотомию «свой – чужой».

Научная новизна. Впервые были выявлены основные способы анимационного конструирования телесности монстра, во-первых, на примере бродячего сюжета о красавице и чудовище, и, во-вторых, на примере отклонения от этой традиции в «Мойдодыре», где происходит инверсия монструозного и антропоморфного облика, когда человек воспринимается как монстр, а внешне монструозные существа оказываются эталоном.

Проанализирован анимационный образ Чудовища из мультипликационного фильма «Аленький цветочек» с точки зрения способов конструирования его монструозности через телесность, пространство его локализации, трансформации и этических условий, когда Чудовище может вернуть себе утраченный антропоморфный облик.

Исследован анимационный образ монстра, репрезентирующий индустриальную культуру, когда основным маркером монструозности является несоответствие гигиеническим правилам и нормам современного индустриального города. В данном случае наблюдается парадокс, когда антропоморфный герой является монстром, а монструозные существа – устрашающими, дисциплинирующими агентами культурного этоса.

Проанализирован анимационный образ монстра Шрэка, выстроенный в соответствии с постмодернистскими представлениями о толерантности по отношению к иной культуре и продвижения идеи органической культуры.

В анимационных фильмах выявлены основные культурно-исторические способы репрезентаций феминных и маскулинных особенностей монструозных персонажей в сравнении с антропоморфными образами.

Положения, выносимые на защиту:

- Тело монстра конструируется в анимации с целью маркирования его образа как непохожего, ненормального или нестандартного. Происходит

создание «иноного» существа, отличного от других по внешним и внутренним характеристикам.

- Иная культурная идентичность монстра коррелирует с пространством его обитания, проявляется в иной внешности: телесности, способе поведения, вербальных и невербальных средствах коммуникации.
- В доиндустриальной культуре образ монстра репрезентирует собой «иную» маргинальную культуру, и приобретение антропоморфного облика является маркером включения в доминирующую локальную культуру.
- В культуре индустриального общества образ монстра является маргинальным, несоответствующим общепринятым четко установленным правилам и стандартам телесности.
- В культуре постиндустриального общества, в эпоху развития и становления политкорректности и толерантности, создаются особые зоны трансгрессии, где взаимодействуют не только представители разных культур, но и легализуется образ монстра как полноправного субъекта межкультурной коммуникации.
- Феминные и маскулинные образы монстров, представленные в анимационных фильмах «Аленький цветочек» и «Мойдодыр», репрезентируют традиционные устойчивые социокультурные роли женщин и мужчин. Но в «Шрек» они выстроены на пересечении традиционных гендерных стереотипов, классических сказочных и куртуазных сюжетов, этосов различных культурно-исторических эпох, а также феминистской философии, которая стала составляющей повседневной политкорректности современного западного общества.

Теоретическая и практическая значимость. Выводы и результаты данной работы могут быть использованы в общих курсах по истории и теории культуры, антропологии культуры, социологии культуры, а также для разработки спецкурсов по семиотике культуры, визуальной культуре, эстетике кино, истории мирового киноискусства.

Апробация работы. Диссертация обсуждена на заседании кафедры философии и культурологии Казанского государственного университета культуры и искусств и рекомендована к защите. Основные положения работы излагались на международных, всероссийских, региональных научных конференциях, на семинарах для молодых ученых Республики Татарстан, в научных публикациях. Отдельные положения работы были изложены на конференциях: Международной научной конференции «Социально-интегрированный потенциал национальной культуры, искусства и туризма в условиях модернизации российского общества» (Казань, 2010); Международной научно-практической конференции молодых ученых и специалистов «Молодежь. Наука. Будущее: технологии и проекты» (Казань, 2011); Всероссийской научно-методической конференции «Оценка качества образования в вузе культуры и искусств: методические проблемы, опыт, перспективы» (Казань, 2005); Всероссийской научной конференции

«Стратегии визуализации и вербализации социокультурных практик» (Казань, 2011); V Республиканской научно-практической конференции молодых ученых и специалистов «Наука. Инновации. Бизнес» (Казань, 2005); VII Республиканской научно-практической конференции «Литературоведение и эстетика в XXI веке» (Казань, 2010).

Основные положения диссертации отражены в научных публикациях автора.

Структура работы. Содержание диссертации изложено на 157 страницах и состоит из введения, трех глав (восьми параграфов), заключения, библиографического списка и фильмографии, включающих 213 наименований.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **Введении** обосновывается актуальность темы исследования, излагается степень её разработанности и формулируется проблема. Определяются объект и предмет исследования, цель и задачи. Диссертантом излагаются теоретико-методологические основания диссертации, определяется её научная новизна, а также теоретическая и практическая значимость полученных результатов.

Первая глава **«Анимация и репрезентации феномена монструозности»** состоит из трех параграфов.

В первом параграфе **«Исследование монстра и монструозности как культурного феномена»** автор рассматривает героя-монстра в анимации как феномен репрезентативной культуры. Репрезентативная культура вырабатывает идеи, значения, ценности, которые воздействуют на мировоззрение и социокультурное поведение. Репрезентативная культура представляет сознанию человека любые события, факты, которые имеют какую-либо ценность и значение в обществе. В каждой культуре можно найти образы уродцев, чудищ, монстров. Репрезентации монстров есть во многих мифах, визуальных образах и художественных произведениях древних культур, начиная с эпоса о Гильгамеше, где они являются главными героями. Средневековым писателям не пришлось изобретать большинство вымышленных существ, много чудищ досталось им в наследство от Античности. Из-за рационализации повседневных практик в эпоху Просвещения и индустриализации мифологические или фантазийные монстры оказываются на периферии культуры. Но ситуация меняется в XX веке. Современная культурная индустрия с успехом продолжает воспроизводить старых и создавать новых монстров. Большое количество монстров, современный ученый М. Н. Липовецкий считает «чрезвычайно удобной метафорой соединения своего и чужого»³. В конкретном, определенном этосе монстр и монструозность конструируется и

³ М. Н. Липовецкий. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.openspace.ru/literature/events/details/36830/page1/>

репрезентируется в соответствии с представлениями об «обычном» и «правильном», так как в различных культурах не существует единого представления о «странном» и «неправильном».

Монструозность как феномен конструируется в мифологии, в средневековых письменных текстах. Причем ее репрезентация, созданная путем описания монстров посредством научной дескрипции, формирует эффект реальности этих монструозных существ. Монструозность конструируется также в современных текстах, создаются словари, воссоздается традиция создания монстров. Вместе с тем существуют вербальные и визуальные репрезентации монстров. С развитием кино и анимации монстры и сюжеты с их участием быстро проникают в новый анимационный вид искусства, оставаясь также объектом научных исследований.

Во втором параграфе «Телесность как основа конструирования монструозности» диссертантом рассматриваются стратегии создания монстра. В современном аниматографе конструирование монстра происходит в первую очередь через конструирование его монструозной телесности, монструозного пространства и монструозной идентичности. Стратегии создания тела монстра непосредственно связаны с концепциями репрезентации тела и осмысления телесности.

Феномен телесности и непосредственно тела занимали умы учёных еще с античных времен. В античном гуманизме тело человека выступало эталоном гармонии, тело было включено в процесс формирования совершенного человека. В Средние века ракурс восприятия тела сместился в сторону внутренней противоречивости тела: «тело презирали, осуждали и унижали, ибо спасение в христианской религии достигается через телесное покаяние»⁴. Самыми наивысшими добродетелями средневековья считались целомудрие и воздержание. В классической философии основное противостояние происходит между идеалистами и материалистами, причем последние старались установить биологическую связь между душой и телом, отрицая метафизическую. В настоящее время, напротив, философы исследуют репрезентацию духовного и телесного начал в человеке.

В данной работе понятие *телесность* определяется автором как феномен, онтологический элемент монстра, который связан с проживанием пространства и времени, включенностью иного индивидуального существования в общественное бытие. Телесность здесь выступает связующим элементом между локальным семиотическим пространством монстра и внешней сферой социокультурных коммуникаций, окружающих объектов, а также пространством, в котором он находится. Телесность является основой для конструирования монструозности.

В третьем параграфе «Анимация и ее возможности в создании монструозного» диссертант анализирует возможности анимации в создании монструозного тела. До появления мультипликации основным инструментом

⁴ Ле Гофф Ж. История тела в Средние века. - М.: Текст, 2008. - С. 7.

для визуального изображения фантастического, воображаемого и монструозного являлась скульптура и живопись. Мультипликация объемно реализовала все признаки одушевленного поведения не только реальных существ, но и наделила ими воображаемых. Анимация помогает органично вписать монстра в драматургию и оценить его характер в динамике собственного развития, что усиливает впечатление, производимое образом монстра. Движущийся монстр выглядит эффектнее статичного в живописи, графике или скульптуре. Основная задача художника-мультипликатора - создать визуальный образ, максимально наделенный декларируемыми качествами. Художник идет на сознательный отход от возможных в реальности форм в пользу расширения свободы воплощения художественного замысла, в том числе и вымышленного, фантастического, необычного как реального. Основная стилистическая особенность анимации - это экстрагирование определенных признаков, необходимых для понимания образа и упрощение основных форм и пластики.

В эпоху постиндустриальной культуры монстры как проявление маргинальных и альтернативных культурных идентичностей становятся мейнстримными героями. Современные технические возможности позволяют создавать новые анимационные фильмы с героями-монстрами, используя оригинальные спецэффекты при помощи IT-технологий. В настоящее время существует большое количество компьютерных программ-продуктов, которые позволяют на профессиональном уровне анимировать 2D, 3D персонажей, что значительно упрощает создание монструозных героев. Новейшие цифровые технологии дают возможность сращения художественного игрового и анимационного фильмов. Это даёт мощный потенциал для создания качественно новых образов монструозных героев в полнометражных и короткометражных анимационных и игровых фильмах.

В условиях совершенствования программного обеспечения, наряду с такими видами искусства как театр, живопись, скульптура - анимация по технологиям создания и средствам трансляции наиболее близка к кинематографическому искусству, однако обладает при этом большими возможностями. Анимационные монстры изображаются с максимальным реалистическим эффектом: движения органичны, детальная прорисовка внешности и т.д.

С расширением возможностей использования компьютерной анимации в мультипликационных фильмах и пространстве виртуальной игры, в информационном обществе акцент с антропоморфных героев переносится на монструозные существа. В эпоху постмодерна монстры как воплощение маргинальных и альтернативных идентичностей становятся мейнстримными героями.

Вторая глава «Репрезентация монстра в культуре аниматографа XX века» состоит из двух параграфов.

В первом параграфе «Сюжет о красавице и чудовище в анимационном фильме: традиционное соотношение антропоморфного и

монструозного» автором представлен анализ доиндустриальной культуры на примере сказки «Аленький цветочек».

В эпоху доиндустриальной и индустриальной культуры большинство сюжетов с монструозными существами строится на обретении антропоморфного облика героем-монстром. Во многих народных сказках, по сюжетам которых сняты анимационные фильмы, монструозный облик героев интерпретируется как отклонение от общепринятого, и герой стремится его преодолеть. К таким анимационным фильмам можно отнести интерпретацию «бродячего» сюжета о Красавице и Чудовище. Во всех интерпретациях этого сюжета присутствуют одинаковые составляющие: магический цветок, наказанное чудовище, добрая девушка, которая своей любовью исцеляет чудовище, возвращая антропоморфный облик, «поцелуй любви» – неперемный атрибут сюжета, поскольку «Волшебная сказка для нас есть нечто целое, все сюжеты ее взаимосвязаны и обусловлены»⁵.

В сказке, в анимационном и художественном фильме «Аленький цветочек» реализуется классический сюжет сказки «Красавица и Чудовище», в которой ставится традиционный вопрос: что важнее в мужчине красота телесная или душевная? Красивая, добросердечная молодая особа влюбляется в богатого мужчину-чудовище, распознав его добрую и щедрую душу, целует его, когда он умирает от печали, и он мгновенно превращается в прекрасного и любящего принца. Антропоморфный облик возвращается главному герою, происходит трансформация: из монстра он превращается в прекрасного молодого принца. Герой преодолевает маргинализирующую его монструозную внешность, чтобы получить утраченный социальный статус, поскольку монструозность воспринимается как наказание. В фильме также очевиден архаичный мифологический мотив приношения женщины в жертву, когда она, отказавшись от всего, отправляется в лапы к непонятному лесному чудовищу, но в итоге оказывается вознаграждена за свою жертвенность добрым, красивым, умным, богатым любимым женихом. Сюжет о Красавице и Чудовище в культуре доиндустриального общества демонстрирует как совершенная женщина возвращает не только *Другого*, но и локальную территорию, где живет Чудовище, в пространство своей культуры.

Во втором параграфе «Анимационный фильм «Мойдодыр» и репрезентация монстра в индустриальной культуре» автор рассматривает индустриальное общество и место в нем монструозного тела. Индустриальное общество – это период в развитии культуры, который принято называть «обществом модерн», начало которого датируют в Западной Европе концом XVI – XVII вв. Однако основные характеристики индустриального общества относятся к развитию России середины XIX – первой половины XX вв. Следствием модернизации была также урбанизация – появление современного мегаполиса с большим количеством публичных пространств. В это время особенно актуальной становится проблема личной

⁵ Пропп В. Я. Исторические корни волшебной сказки. – Л.: Изд-во Лeningr. ун-та. 1986. – С. 19.

гигиены и социальных инструментов формирования ее принципов, кардинально отличных от представлений об уходе за телом в доиндустриальном обществе. Эту задачу в воспитании советских детей и призван был разрешить мультипликационный фильм «Мойдодыр»⁶. В мультипликационном фильме «Мойдодыр» происходит инверсия монструозного и антропоморфного облика, когда человек воспринимается как монстр, а внешне монструозные существа оказываются эталоном. Такая позиция характерна для культуры доиндустриального и индустриального общества. Мойдодыр, Крокодил и его дети, которые по своей визуальной репрезентации являются монстрами, в данной культуре воспринимаются как образцы для подражания, так как они соблюдают нормы и правила гигиены. Положительные образы Крокодила и его детей Тотоши и Кокоши создаются за счёт внешнего вида, в частности, одежды: праздничного парадного костюма советского гражданина и их правильного поведения в обществе. Положительно-грозный образ Мойдодыра создается при помощи выполняемых им функций (контроля над соблюдением дисциплины тела) и атрибутов чистоты и гигиены – мыла, мочалки, таза. У главного героя мальчика, напротив, его несоответствующий антропоморфный облик (грязный и неопрятный вид) и недопустимое поведение (нахождение на улице, в общественных местах в непристойном виде) оказываются неприемлемым для данного общества. Само общество, в лице Мойдодыра и Крокодила, оказывают серьезное дисциплинарное воздействие.

Монструозность в пространстве индустриальной культуры, так же как и в доиндустриальной, считается аномалией. Общество само помогает избавиться от монструозности, непохожести, несоответствия. Стандартизация всех граждан индустриального общества не даёт возможности спокойного существования *Другого* в своей культуре. Она выравнивает всех под единый шаблон.

В анимации монструозность маркируется внешним видом и локальным маргинальным пространством, в котором обитает монстр доиндустриальной культуры. В индустриальной культуре происходит инверсия, где «реальные» монстры выполняют положительные функции, установленные в данном культурном социуме. Грязный мальчик, напротив, является монстром и обитает также в монструозном пространстве, в котором присутствуют летающие, убегающие и говорящие вещи, предметы и бытовая утварь, реинтерпретирующиеся как монструозные.

Третья глава «Реактуализация монструозности в XXI веке: анимационный фильм «Шрэк»» состоит из трех параграфов.

В первом параграфе «Репрезентация монстра-Шрэка в идеологическом контексте: оппозиция варварства и цивилизации» автором представлен анализ монстра с позиции постиндустриальной культуры. В современном обществе, в условиях глобализации,

⁶ Мультипликационный фильм «Мойдодыр». Режиссёр и автор сценария И. П. Иванов-Вано, композитор Ю. А. Левитин. Москва, к/с «Союзмультфильм», 1954.

мультикультурализма и культурного плюрализма, проявляется большой интерес к монструозным героям как альтернативным существам, живущим в одном культурном пространстве с остальными членами общества. В анимационном фильме «Шрэк» разворачивается визуальная полемика о контроле над повседневными телесными практиками индустриального общества. В фильме показана амбивалентность образов героев и событий. Главный герой Шрэк предстает перед зрителем естественным, целостным и далеко не совершенным существом, со своими положительными сторонами и недостатками. Маркером культурной идентичности монструозного существа Шрэка, дикаря и варвара одновременно, явилось локальное пространство его местообитания, которое Л. Морган определил как дикое и варварское. На примере оппозиции цивилизованного пространства города и варварского места обитания Шрэка становится очевидным культурная повседневность монстра и городского жителя. Монстру Шрэку, будучи «чужим» в пространстве городской культуры, оказывается чрезвычайно трудно пройти процесс инкультурации и стать «своим» среди «чужих». Таким образом, он сохраняет свою природную монструозную культурную идентичность, и вместе с тем приобретает любовь в образе принцессы Фионы, которая, как позже выясняется, обладает той же монструозной сущностью, что и Шрэк.

Во втором параграфе «Фиона-монстр и гендерная политкорректность» диссертантом выявлены основные гендерные характеристики монстра. Феминные образы в «Шрэке» репрезентируют различные социокультурные роли женщин. Они построены на пересечении, с одной стороны, традиционных гендерных стереотипов, но интерпретированы не только с позиций классических сказочных и куртуазных сюжетов, но и феминистской философии, которая стала составляющей повседневной политкорректности современного западного общества. Фиона в данном случае репрезентирована как «другой» по отношению к доминирующим традиционным гендерным стереотипам. Фея Крестная, в отличие от Фионы, королевы Лилиан и Драконихи, менее амбивалентна, ее неоднозначность в целом соответствует феминным ролям и стереотипам традиционного общества. Королева Лилиан и фея Крестная – антиподы, но они обе находятся на вершине социальной иерархии. Королева Лилиан пассивная и добрая, мягкая и снисходительная, но в экстремальной ситуации способная за себя постоять, в противовес фее Крестной, которая является активной, властной и амбициозной дамой, контролирующей и шантажирующей короля Гарольда, мешающей счастью Фионы, а потому воплощающей зло.

Фиона, Дракониха и принцессы из разных сказок (Спящая Красавица, Золушка, Белоснежка, Рапунцель), представляя более молодое поколение женщин, «девушек на выданье», еще более амбивалентны. Дракониха, имея монструозную внешность, является в одном случае, верной и преданной подружкой с добрым сердцем, в другом – непоколебимым и опасным сторожем. Образ Фионы скорее опровергает стереотипы традиционного общества. Фиона, жертвуя своим высоким социальным положением и

внешностью настоящей принцессы, решается навсегда остаться в монструозном облике, чтобы быть такой же, как ее любимый Шрэк. Красавица, влюбившаяся в чудовище, сама становится чудовищем и выбирает образ жизни, который соответствует ее внутреннему органическому самовосприятию и образу жизни возлюбленного, чтобы оставаться с ним навсегда.

Монструозность в условиях политической корректности, толерантности, мультикультурализма, которые сформировались на фоне глобализации в эпоху постиндустриального и информационного общества становится вполне нормальным феноменом. Антропоморфная внешность становится не первостепенным фактором для нормальной жизни в обществе. Монструозным героям в культуре, наряду с антропоморфными, также есть место.

В третьем параграфе «Социокультурные пространства в анимационном фильме «Шрэк» и проблема межкультурных коммуникаций» автор анализирует культурные пространства как место обитания монстра. Культурное пространство не только является маркером культурной идентичности, но и способом ее конструирования. В анимационном фильме «Шрэк» оно разнородно по своей структуре, а градация на цивилизационное и нецивилизационное пространство условна так же, как градация на людей и ужасных монстров. Каждое социокультурное пространство может самостоятельно существовать, и не обязано переходить на более высокий уровень развития. Эту мысль справедливо подтверждает современный ученый М. Н. Липовецкий говоря о том, что идентичность, являясь продуктом языка и культурным конструктом «оказывается по-постмодернистски мозаичной, подвижной – и то, что кажется маргинальным и девиантным, парадоксально резонирует с тем, что представляется нормальным и даже авторитетным, тем самым проливая свет на всю систему социальных норм».⁷ Маргинальное культурное пространство, где обитает чудовище-Шрэк, оказывается более гуманным и органичным для человека, чем цивилизованное.

В анимационном фильме «Шрэк», продукте постиндустриальной культуры, реактуализирована монструозность современного постиндустриального общества путем репрезентации монструозного пространства и монструозной внешности или внутреннего мира героя. В современной культуре монструозность оказывается обычным явлением и не требует постоянного извращения от неё. Принцесса Фиона сознательно делает выбор в пользу собственной внешней монструозности, не имея страха быть изгнанной и признанной «чужой», вместе с тем сохраняя свою феминную гендерную принадлежность.

⁷ М. Н. Липовецкий. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.openspace.ru/literature/events/details/36830/page1/>

В современном информационном обществе появляется необходимость переосмысливать собственную идентичность, когда один человек обладает многими идентичностями и волен их менять. Именно поэтому фильм является популярным и актуальным для современного общества. В глобализованном мире всем культурам приходится одновременно существовать в едином культурном пространстве и важно не только сохранить культурное разнообразие и идентичность, но и находить всевозможные пути плодотворной и дипломатичной коммуникации.

В **Заключении** подводятся итоги диссертационного исследования. Формулируются основные выводы, полученные в результате исследования темы. Автор делает вывод, что появление современных технических возможностей, активное освоение компьютерных технологий художниками-мультипликаторами создаёт более плодотворную почву для конструирования анимационного монстра. В XX веке героями-монстрами анимационных фильмов были в основном представители фольклора и народных сказок, такие как различные Змеи-Горынычи, Домовые, Лесные Чудища и другие. С расширением компьютерных технологий монстры стали создаваться более фантастическими и космогоничными, и представлять, в первую очередь, героев популярных комиксов. Современные компьютерные технологии позволили создать монстра как целостное и реалистичное существо, что было невозможно в условиях аниматографа середины XX века.

Статьи, опубликованные в реферируемых журналах ВАК РФ:

1. Гордеева Д. С. Репрезентация социокультурных ролей женщины и женского тела в анимационном фильме «Шрэк» // Обсерватория культуры. — 2010. — №6. — С. 56 - 61.
2. Гордеева Д. С. Социокультурные пространства в анимационном фильме "Шрэк" // Знание. Понимание. Умение. — 2011. — № 2. — С. 203 - 207.

Статьи, опубликованные в научных изданиях:

3. Гордеева Д. С. Дисциплина тела как модель инкультурации в анимационном фильме «Мойдодыр»: визуальный, вербальный и музыкальный аспекты воздействия // Вестник Казан. гос. ун-та культуры и искусств, №1 – Казань: КазГУКИ, 2009. – С. 58 - 63.
4. Гордеева Д. С. Реактуализация концепции Ж.-Ж.Руссо в анимационном фильме «Шрэк»: влияние на инкультурацию современного человека // Проблемы формирования культурной компетентности личности. Коллект. моногр.: Сост. и науч. ред. проф. Л. В.Карцева. – Казань: Школа, 2010. – С. 88 - 94.
5. Гордеева Д. С. Стратегия репрезентации и иконография культурного пространства «Далекого-Далекого королевства» в анимационном фильме «Шрэк» // Материалы междунар. науч. конф., 20 апр. 2010 г.: в 2 ч. Социально-интеграционный потенциал национальной культуры, искусства, туризма в условиях модернизации российского общества (к 90-летию со дня образования Татарской республики): / Сост.: Р. М. Валеев, В. Р. Алиакберова;

науч. ред. Р. Р. Юсупов, Р. М. Валеев. - Казань: изд-во Казан. гос. ун-та культуры и искусств, 2010. – С. 40 - 43.

6. Гордеева Д. С. Трансцивилизационная коммуникация в постмодернистском осмыслении: на примере анимационного фильма «Шрэк» // Мир культуры: история, современность, будущее: сб. тр. мол. уч. – Казань: изд-во Казан. гос. ун-та культуры и искусств, 2010. – С. 85 - 91.

7. Гордеева Д. С. Поэма-сказка К. И. Чуковского "Мойдодыр" в контексте культуры индустриального общества // Татьянин день: сб.ст. и материалов к VII респ.науч.-практ.конф. «Литературоведение и эстетика в XXI веке» («Татьянин день»), посв. памяти Т. А. Геллер (25-27 янв. 2010). - Казань: Татар. гос. гум.-пед. ун-тет, 2010. Вып. 7. – С. 95 - 99.

8. Гордеева Д. С. Репрезентация традиционной культуры в анимационном фильме (на примере сюжета о красавице и чудовище) // Молодежь. Наука. Будущее: технологии и проекты: материалы междунар. науч.-практ. конф. мол. уч. и спец-тов, 21-22 октября, 2011 г.: в 3 т. Т.3. – Казань: Изд-во «Познание» Ин-та эконом., управ. и права, 2012. – С. 609 - 614.

9. Гордеева Д. С. Репрезентация монстра в анимации // Стратегии визуализации и вербализации социокультурных практик. Сб. науч. тр. / Под ред. И. И. Лисович и В. С. Макарова – Казань: Изд-во Казан. гос. ун-та культуры и искусств, 2012. – С. 174 – 184.